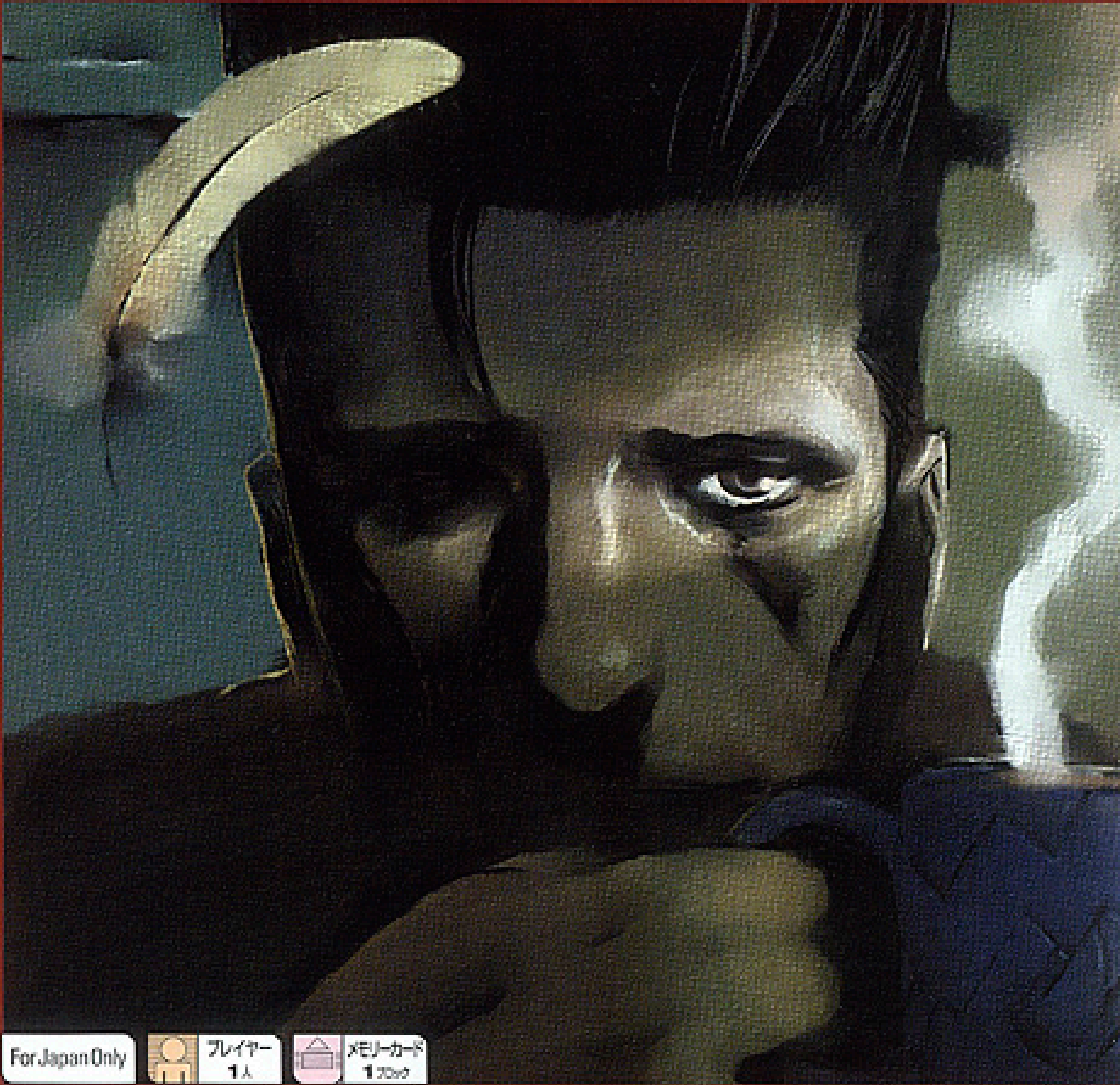
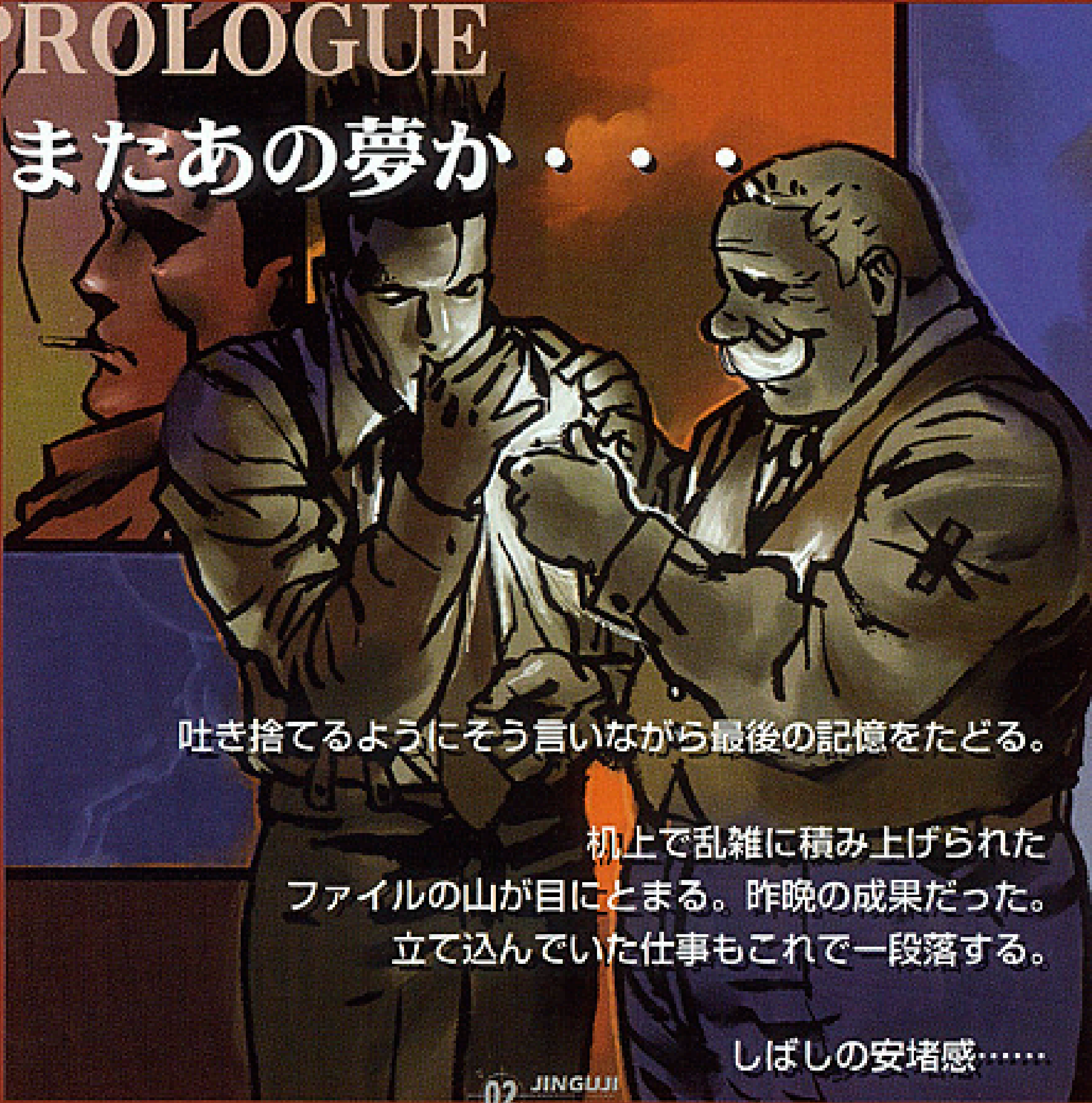


SLPS 01356



contents

PROLOGUE



またあの夢か・・・

吐き捨てるようにそう言いながら最後の記憶をたどる。

机上で乱雑に積み上げられた
ファイルの山が目にとまる。昨晩の成果だった。
立て込んでいた仕事もこれで一段落する。

しばしの安堵感……


ソファーで眠り込んでしまった事を
少し後悔しながら愛用の煙草に手を伸ばす。
寝起きの一服……
遠くの喧騒に耳を傾けながら
一度だけさっきの夢を回想してみる。
なぜ今頃また・・・
だがその疑問は隣室から聞こえた
電話のコール音によってすぐにかき消されていた。

調査の始め方

open investigation



タイトル画面または、デモ画面中にSTARTボタンを押すとゲームモード選択になります。



方向キーでモードを選び、STARTボタンを押すと選んだモードに入ります。

続きから	▸08	調査を途中から再開します。
初めから	▸▸▸	調査を最初から始めます。
謎の事件簿	▸▸▸	ショートシナリオが楽しめます。
コンフィグ	▸09	各種設定を行ないます。
パスワード	▸09	パスワードを入力するとイベントが発生します。

操作方法
play instruction

R1 ボタン

過去のメッセージを見る事ができます。

L1 ボタン

選択項目の決定や、メッセージの送りに使用します。

△ボタン

電話画面の場合、発信先選択に使用します。

○ボタン

選択項目の決定やメッセージの送りに使用します。

方向キー

コマンドやメッセージの選択に使用します。メッセージが出ている時上キーを押すと、過去のメッセージを見る事ができます。



×ボタン

選択項目のキャンセルやメッセージの送りに使用します。

STARTボタン

手帳や電話などのシステムを終了する時に使用します。メッセージが出ていない時に押すとコンフィグ画面に移ります。

□ボタン

電話画面の場合、着信音を変更する時に使用します。

L1 ボタン＋L2 ボタン＋R1 ボタン＋R2 ボタン＋STARTボタン＋SELECTボタン

ゲームを中断し、タイトル画面に戻ります。

調査画面



フェイスウィンドウ

今、調査を行なっている人物を表示します。



メッセージウィンドウ

文章の表示を行ないます。

メインコマンド

現在使用できるコマンドが表示されます。改ページマークがある場合は方向キーでコマンドを入れ替える事ができます。

改ページマーク



カーソルコマンド

「見る」「話す」などのコマンドを選択すると画面上に矢印が表示される事があります。方向キーで矢印を移動させ対象となるものを選択します。

メッセージコマンド

ゲーム進行中メッセージウィンドウに表示された文字を選択する場合があります。明るくなった文字を方向キーで選択し決定します。

調査コマンド

search-command

このゲームでは調査の状況によって適切なコマンドが表示されるシステムになっています。その代表的なコマンドを説明します。

見る ▸▸▸ 画面上に表示されたものを細かく観察する時に使用します。詳しく見る事によって新たな発見があるかもしれません。

話す ▸▸▸ 目の前に現われた人物と話をする時に使用します。気になる人物が現われたら十分に話をしておきましょう。

持ち物 ▸▸▸ 主人公が所持している持ち物を表示します。手帳や携帯電話もこのコマンドで使う事ができます。

推理 ▸▸▸ 調査で得た手がかりをまとめる時に使用します。考えをまとめ、新たなひらめきが生まれるかもしれません。

移動 ▸▸▸ 現在の場所を移動する時に使用します。メッセージコマンドで行き先を指定して下さい。

記録 ▸▸▸ 調査を中断し、記録を残す時に使用します。

その他にも色々なコマンドが登場します。
新たなコマンドが出た場合はぜひ試してみてください。

ＩＳＰコマンド

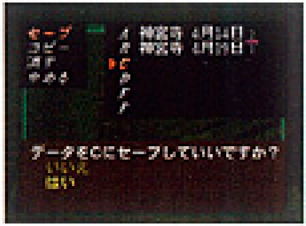
神宮寺三郎	タバコ吸う
御苑洋子	髪さわる
熊野参造	ヒゲいじる
永田美貴	耳さわる

各キャラクターはそれぞれ特有の癖を持っています。
調査が行き詰まった時に使うと、何か新しいひらめきがあるかもしれません。

save/load

調査の記録

調査の区切りの場面や「記録」コマンドを実行したりするとセーブ画面に移動します。その時点までの調査の記録を残したり、以前の調査を再開する事ができます。



セーブエリア

ＡからＦまでの６個所のセーブエリアが選べます。
各セーブエリアには、主人公名、調査日時、最新Ｎｏが表示されます。
最新Ｎｏは小さいほど最近プレイした調査記録です。一度エンディングを迎えると王冠マークが表示されます。

セーブ ▸▸▸ 現在の調査記録をセーブします。ＡからＦまでのセーブエリアのうち１つを選択します。

ロード ▸▸▸ 調査途中段階の記録をロードします。

コピー ▸▸▸ 選択した調査記録を他のセーブエリアにコピーします。
コピー先に他の記録があった場合その記録は消えてしまいます。

消す ▸▸▸ 選択した調査記録を消去します。

やめる ▸▸▸ セーブ画面を終了し、調査画面に戻ります。

■ウィンドウに表示される調査日時はこの事件が起こった日のものです。ゲームをプレイした日時ではありません。
■メモリーカード差込口１のみに対応しています。
■セーブしている間は、メモリーカードの抜き差しは決して行なわないで下さい。

コンフィグ・パスワード config/password

コンフィグ

ゲームの各種設定を変更する事ができます。

表示スピード	メッセージの表示スピードの変更を行ないます。
ウィンドウカラー	ウィンドウカラーの変更を行ないます。
サウンド	ステレオ、モノラルの切り替えを行ないます。



パスワード

ゲーム中に表示されたアルファベットを４文字入力する画面がパスワード入力画面です。
方向キーでアルファベットを入力して、◎ボタンで決定します。
正しいパスワードを入力するとそのパスワードに対応した何かが始まります。
パスワードは、ゲーム中いろんなところで見つける事ができます。

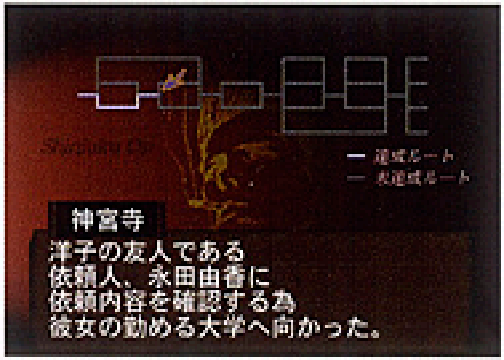


■「パスワード」と断って表示しているとは限りません。
４文字のアルファベットを見かけたらご注意ください。

ザッピング

zapping

このゲームでは複数のキャラクターのうち一人を選択し、それぞれ違った視点での調査をする事ができます。
ザッピングできるシーンでは自動的に進行表が表示され、方向キーで調査させるキャラクターを選択する事ができます。



進行表では一度選んだ事のあるコースは明るい色で表示されます。

カーソルが指すコースのキャラクター名と、そこまでの捜査状況がメッセージウィンドウに表示されます。

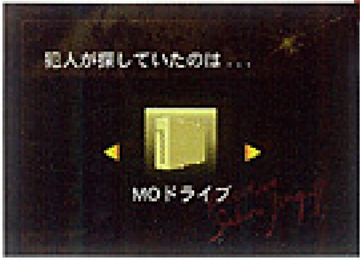
■コースは先に進むだけではなく、一つ前に戻って調査をやり直す事もできます



推理・捜索モード

inference/search mode

D-MODE ▸▸▸ 推理モード



捜査進行中、「推理」コマンドが表示される事があります。
今までの調査結果をまとめ推理をしたり状況を分析したりする場合に役に立つでしょう。
文章にしたがって正しいと思える答えを、絵や文章で選択して下さい。
間違った答えを選択した場合でもヒントが出て、やり直す事ができます。

S-MODE ▸▸▸ 捜索モード



ある特定の場所において隅々まで捜索する必要のある場合、このモードに入ります。
画面下に矢印が出ている時決定ボタンを押すと、画面上のものを調べる事ができます。
また、矢印方向に方向キーを入力すると室内を移動し、別の場所に移動する事ができます。

personal effects

手帳・携帯電話

手帳

持ち物コマンドで手帳を見るを選ぶと手帳の中身を見る事ができます。
調査を進行させていくと手帳の中身は自動的に書き込まれていきます。
調査に行き詰まった時や、状況の確認をしたい時などに利用できます。

方向キー	ページを送る時や戻す時に使用します。
⊗ボタン	手帳画面を終了する時に使用します。
L1ボタン	ページを送る時に使用します。
R1ボタン	ページを戻す時に使用します。
STARTボタン	手帳画面を終了する時に使用します。



携帯電話

神宮寺と洋子が連絡用に持っている携帯電話です。互いに別行動を取っての調査では相手の動きを把握する事が肝心です。
発信先は登録された中から選んで下さい。
場所によっては電波が届きにくい場合もあるようです。



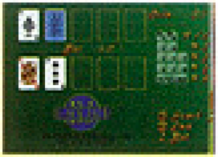
◎ボタン	選択項目の決定やメッセージの送りに使用します。
△ボタン	発信先選択に使用します。方向キーで発信先を変更できます。
□ボタン	着信音の変更に使用します。方向キーで着信音を変更できます。
⊗ボタン	電話画面を終了する時に使用します。
L1ボタン	選択項目の決定やメッセージの送りに使用します。
R1ボタン	過去のメッセージを見る事ができます。
STARTボタン	電話画面を終了する時に使用します。

ミニゲーム

play game

調査の途中、立ち寄る事ができる「バーかすみ」ではチップを賭けてミニゲームを楽しむ事ができます。神宮寺達の調査に直接関係する事はありませんが、調査の息抜きにお楽しみ下さい。

ブラックジャック



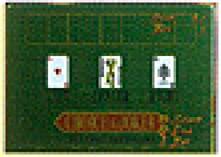
手札の合計を２１に近づける事が目的のゲームです。合計が２２以上になると無条件で負けになります。絵札はすべて１０として計算します。Ａ（エース）は１としても１１としても計算できます。

①カードが配られたら、方向キーで賭けるコインの枚数を設定します。◎ボタンでコインの枚数を決定すると、同時に２枚目のカードがめくれ表向きになります。

②手札の合計が２１に足りない時には、次のカードをもらう事ができます。手札は、最初の２枚を含め最高５枚まで持つ事ができます。次のカードがほしい場合には◎ボタン（ＨＩＴ）、もういらない場合には⊗ボタン（ＳＴＡＮＤ）を押して下さい。

③手札の合計が２１に近い方が勝ちです。同点の場合は親の勝ちとなります。ただし、子の手札には役が付きます。同点の場合でも子に役ができていれば子の勝ちです。

ジョーカー当て

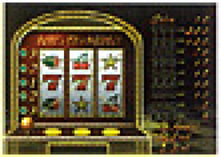


裏返してシャッフルした３枚のカードからジョーカーを選ぶゲームです。

①最初に、方向キーで賭けるコインの枚数を設定します。◎ボタンでコインの枚数を決定すると、カードが裏返り、シャッフルされます。

②シャッフルが終了したら、ジョーカーだと思うカードを選び、◎ボタンを押して下さい。ジョーカーを当てれば勝ちです。

スロットマシン



ドラムを回転させ、絵柄を合わせるゲームです。

①まず、方向キーでラインにコインを賭けます。コインを賭けたラインだけが判定の対象となります。１枚では真ん中のラインのみ、２枚なら真ん中と上下、３枚なら上下真ん中ナナメ全部のラインが有効です。

②◎ボタンを押すとドラムが回転を始めます。ドラムの回転中に◎ボタンを押すたびに、ドラムが左から順に止まります。

③有効ライン上で同じ絵柄が３つ揃うと、その絵柄に合った枚数のコインを払い戻します。

ゲームでチップがたくさん貯まると・・・ お楽しみ！

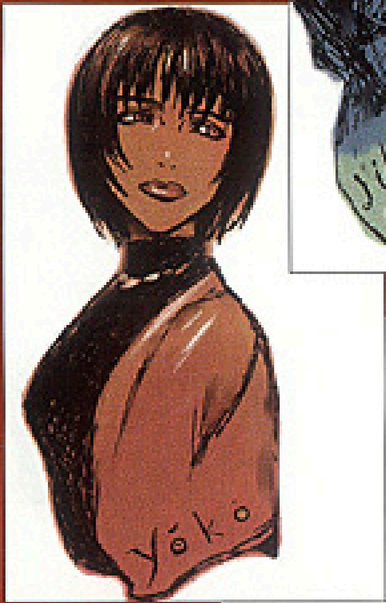
神宮寺三郎 SABURO JINGUJI

AGE:30 神宮寺探偵事務所所長

国際企業神宮寺コンツェルン総帥神宮寺晴彦の三男として生まれる。大学卒業後、父の後を継ぐ事を嫌い単身アメリカへ。
ニューヨークで探偵の助手をしながらそのノウハウを貯える。
帰国後、新宿歌舞伎町に神宮寺探偵事務所を開設。今日に至る。



御苑洋子 YOKO MISONO



AGE:25 神宮寺探偵事務所助手

横浜の高校を卒業後アメリカの大学へ入学、外国語を専攻。
英語を始めとして仏語、独語、中国語等、数ヶ国語を使いこなす才女。
在米中起こった事件で神宮寺と知り合う。
帰国後、新宿で神宮寺と再会、以後、神宮寺の助手として活躍する。

熊野参造
SANZO KUMANO



AGE:55 警視庁新宿淀橋署警部

淀橋署勤務３０年のベテラン刑事。頑固で責任感が強い職人気質の人情家。
普段は陽気で明るくいつも冗談を言っている。
４年前の事件をきっかけに神宮寺と知り合う。
それ以降、神宮寺の人柄に惚れ何かに付けては事務所に顔を見せるようになる。

PROFILE

永田美貴
MIKI NAGATA



AGE:19 浪人中、予備校生

永田光雄、好子夫妻の次女、永田由香の妹。
本年度の大学受験において０勝４敗、一年間の浪人を決定する。
思った事がすぐ顔に出る性格。逆に、姉の由香は沈着で冷静。その姉に対しついつい憎まれ口をたたくが心の中では尊敬し、あこがれを持っている。